O Inocente

Uma aventura de Horror para GURPS.

Autor: **Eddie**
eddie@nutecnet.com.br
http://www.gurpsapampa.clic3.net

Tudo começou numa noite muito fria. Como de costume Hornan e Fango estavam em sua ronda noturna. Já eram policiais havia 4 anos e as noites na cidade já haviam apresentado muitas surpresas para a dupla. Mas eles nunca haviam visto um crime como aquele.

No dia 21 de outubro de 1994, os dois policiais estavam patrulhando com o carro nas margens do rio principal da cidade. Ao virar uma esquina, deram de cara com um sujeito vestindo um sobretudo e um chapéu que tentava empurrar um caixão rio abaixo por sobre o parapeito.

Apesar da figura ter saído em disparada pelos becos escuros, os policiais não viram um motivo imediato para seguí-lo, pois podia ser um homem tentando jogar um caixão estragado fora. Até que um deles saltou do carro e o abriu. Dentro estava um mulher em seus vinte e poucos anos morta com muitos golpes de algo pontiagudo.

Imediatamente os oficiais começaram uma perseguição de aproximadamente dez minutos, mas que pareciam uma eternidade naquele momento. Quando estavam quase chamando reforços, Fango ouviu o barulho de metal grosso batendo contra algo duro, seguido de um gemido e um resmungo vindo de um beco. Apontando sua lanterna, lá estava o homem de sobretudo, caído entre latas de lixo e meio atordoado, com um ferimento na cabeça. Em sua mão estava o que parecia ser uma faca ensangüentada, mas que era na verdade um abridor de cartas.

O sujeito foi imediatamente preso e mais tarde foi identificado como o marido da vítima, Dan Seven. Segundo o laudo inicial Dan teria matado sua mulher Kelly com 23 golpes com um abridor de cartas e colocado ela num caixão depois de tê-lo comprado numa funerária próxima ao local onde tentou jogá-lo no rio. Depois tentou fugir e foi preso.

Tudo se encaixava perfeitamente, já que os dois estavam se separando e Kelly havia trocado Dan, um bem-sucedido engenheiro elétrico e diretor de empresas por um mecânico falido que não tinha nem onde cair morto. Tais circunstâncias poderiam muito bem gerar a ira de Dan, já que a criminologia possui vários casos similares. Dan ficou conhecido pela mídia sensacionalista como o "Assassino do Caixão".

Mas existiam diversos fatos estranhos. Para começar, Dan gritava sempre que podia que era inocente, sobretudo para as câmeras. Em segundo lugar, Dan afirmava que havia marcado um encontro com seu amigo, Gordon Hylux, num local próximo naquela noite. Em terceiro havia o fato de Dan sempre ter sido uma pessoa pacífica, apesar de um pouco paranóica.

No tribunal todas esses fatos foram apresentados pela defesa, mas a promotoria chamou a esposa de Gordon, Sarah, que confirmou que o marido estava com ela no cinema. O depoimento foi reforçado pelo bilheteiro do estabelecimento, que confirmou o fato.

Apesar de seus esforços, a defesa não conseguiu evitar que o júri desse a sentença: Dan Seven foi condenado por crime passional e perjúrio, uma vez que afirmou em seu depoimento sua versão da história. O júri julgou que Dan estava mentindo para o tribunal, mesmo sob juramento, o que agravou a escolha da sentença: morte.

Dan foi executado no dia 1º de abril de 1995 e o caso foi dado como encerrado.

Mas nada havia acabado ainda...

Esta é uma aventura para personagens a partir de 50 pontos, sendo que todos eles são detetives da polícia da cidade (seja ela qual for, mas recomendo num país onde haja pena de morte). Na verdade, uma destreza fabulosa ou um fuzil destruidor serão de pouca utilidade. Será preciso usar a inteligência e o bom senso.

Muito desta aventura ficará a cargo do GM decidir. Ela oferece uma grande miríade de possibilidades em sua trama. Darei o meu ponto de vista sobre o caso, mas cada GM poderá alterá-lo da forma que melhor lhe aprouver.

O primeiro dia

Tudo começa quando os PCs são designados para investigar um assassinato. A vítima era uma mulher que foi esfaqueada 23 vezes, colocada num caixão negro e atirada no rio. A imprensa logo dará cobertura ao caso, comparando-o com o "Assassino do Caixão" de alguns anos atrás. Os mais sensacionalistas colocarão a manchete: "Assassino do Caixão está de volta!!!".

Antes que os PCs (os detetives) cheguem ao criminoso ele ainda mata uma outra mulher, mas desta vez não tem nem tempo de jogá-lo no rio. É flagrado enquanto colocava o corpo dentro do caixão (a perseguição policial envolvida aqui fica por conta do GM).

O assassino é na verdade um mendigo da região, que de uma hora para outra passou a executar barbaramente outras pessoas sem nenhuma razão aparente. O mais estranho: logo após a prisão o sujeito começou a gritar que era inocente e que ele não tinha feito aquilo! E olha que ele foi pêgo em flagrante!

Os PCs provavelmente acharão o homem louco. Mas uma semana depois um novo crime, idêntico, é realizado, seguido de outro na mesma noite. Ao perseguir o criminoso (que também fica por conta do GM) descobre-se que era um encanador batalhador e sem muito dinheiro e nem muita motivação para repetir tal crime hediondo.

A coisa começa a ficar estranha demais. Os PCs provavelmente irão investigar o caso de Dan Seven e talvez reabri-lo. Poderão ficar meio confusos, quando subitamente outro crime igual acontece, e desta vez com uma mulher que fazia compras numa loja de conveniência. O sujeito, um advogado, entrou na loja e seqüestrou-a, matando-a logo depois.

É quando eles percebem que todos os assassinatos ocorrerão em regiões próximas, talvez no mesmo bairro (depende da cidade e do GM). O mesmo bairro onde Dan Seven e sua mulher moravam. O mesmo bairro onde o crime de 21 de outubro de 1994 ocorreu.

As coisas começam a ter algum sentido, mas ao mesmo tempo tudo se complica. Seven foi executado há muito tempo e Gordon, que era o outro suspeito no caso, foi morar no Cairo com sua mulher. Então por que essas pessoas, aparentemente sem nenhum motivo externo, saíram por aí esfaqueando mulheres e jogando seus cadáveres no rio em caixões?

Os PCs irão, é claro, fazer uma visita à casa de Seven. Pode ser que haja alguém lá ou que talvez o próprio Seven tenha sobrevivido de alguma forma. É aí que a trama começa se tornar clara.

Mas o que é isso, afinal?

O que acontece na verdade, meu caro Mestre, é que Dan Seven foi vítima de uma conspiração. Gordon Hylux era um membro menor da Cabal, um entidade conspiracional que visa o domínio do mundo pelos seres sobrenaturais como magos, vampiros e coisas afins (mais detalhes no GURPS Horror). Kelly Seven era uma amante secreta de Gordon, mas este precisava urgentemente de um sacrifício humano. Convenceu Kelly a visitá-lo na noite de 20 de outubro de 1994, e na madrugada do dia seguinte ela já estava morta. Tudo isso com a plena ajuda de Sarah Hylux!!!

Gordon tentou jogá-la no rio num caixão negro, como mandava o estranho ritual, mas os policiais apareceram. O ritual que iria conceder a Gordon poderes sobre a mente malogrou, mas ele conseguiu fugir. Já prevendo que isso poderia acontecer, Gordon havia marcado de se encontrar com seu amigo Dan a alguns decâmetros dali, no caso de precisar fugir. Sabia também que Dan sempre usava um sobretudo bege e um chapéu em noites frias como aquela e se vestiu de forma idêntica.

Ainda escapando da polícia ele encontrou Dan e o nocauteu com um cano de achara na rua. Manchou Dan com o sangue que estava em suas mãos e colocou a arma do crime em sua mão (ele havia usado luvas para bloquear suas digitais). Logo depois Dan foi encontrado pelos oficiais que o prenderam.

Condenado por um crime que não cometeu, a alma de Seven não conseguiu se desprender do mundo real e se tornou um fantasma. Mas um tipo especial de fantasma: Seven virou um Doppleganger um pouco modificado (GURPS Horror pág.47), uma alma de um inocente que pagou por um crime que não cometeu e que voltou para assombrar os vivos.

Seven começou suas atividades logo após sua execução. Seu foco (lugar ou objeto que "guarda" a alma do fantasma, de onde ele tira sua energia para existir) inicial era seu apartamento. Ele ficou isolado lá durante 2 anos, tempo no qual armazenou forças e planejou sua vingança. Tempo no qual enlouqueceu completamente e se transformou num espírito maligno e sádico.

Depois desse tempo Seven já conhecia o suficiente de seus poderes para colocar em prática seus planos. Começou possuindo um simples mendigo. Na verdade, para que a possessão de Seven funcione, ele primeiro deve corromper o alvo e alimentar sua besta interior, lembrando de seus fracassos e alimentando sua raiva, até um ponto que o sujeito está totalmente descontrolado (o que pode levar de algumas horas a vários dias) e Seven o possui, realizando seu ritual macabro.

O mendigo foi fácil pela sua pouca resistência. Depois Seven quis algo menos pobre e escolheu um encanador que morava no prédio em frente. Foi também um alvo fácil, e o fantasma quis algo ainda mais nobre: optou pelo advogado que também morava pelas vizinhanças. O próximo passo de Seven ainda é incerto. Ele poderá repetir mais uma vez o que fez antes ou passa para a etapa 2 de seu plano...

Seven planeja possuir alguém com dinheiro e a partir daí procurar Gordon onde quer que ele esteja, para torturá-lo e matá-lo, e assim completar sua vingança. O que não dá para saber é se o fantasma ainda vai se divertir mais um pouco ou se vai buscar logo seu objetivo final.

Como funciona um fantasma?

Para ver se uma pessoa é incitada, jogue três Disputas de sua Vontade (mais Força de Vontade/Vontade Fraca) contra o NH de Seven em Lábia, considerando os seguintes redutores: -2 se a pessoa tiver Mau Humor, -6 se tiver Fúria, -3 se tiver Impulsividade, -1 se tiver No Limite (Temeridade), -1 se tiver Excesso de Confiança, -3 se tiver Sangüinolência e -5 se tiver Sadismo. Em termos práticos Seven o incita sussurrando coisas em sua mente, aterrorizando-o em seu sonhos ou aparecendo para ele em seu espelho apenas para humilhá-lo ou para incentivá-lo a se vingar do mundo cruel, sempre usando de suas mágicas de Comunicação.

Se o alvo vencer a Disputa, a próxima só poderá ser realizada 4D horas. Se perder a próxima será em 4D minutos! Depois das três Disputas, se ao menos uma delas foi bem sucedida jogue a ST+IQ de Seven contra a da vítima, dando um bônus para os dois lados equivalente a soma das margens pelo qual venceu as Disputas. Se a vítima acumular três vitórias a possessão será impossível.

Por exemplo: Zumir tem uma Vontade igual a 17 e tirou 13 na primeira disputa, enquanto Seven possui Lábia 16 e tirou 14. A margem que Zumir teve foi 4, e Seven teve 2. Zumir acumula 2 pontos de vantagem. Mais tarde Seven tira 11 e Zumir, 15. O fantasma teve uma margem de 5 e Zumir de 2, então Seven acumula 3 de bônus. Na última disputa Zumir obtém um 7 e Seven tira 13. A margem de Zumir foi de 10 e a de Seven foi de 3. Zumir acumula mais 7 de vantagem. Agora a Disputa será feita da seguinte forma: Zumir testará sua ST+IQ com um bônus total de 9 e Seven testará com um bônus de 3. Se Zumir tivesse vencido as três Disputas teria vitória automática na Disputa de ST+IQ.

Se o fantasma vencer ele possuirá a vítima, sendo que ele pode optar por não exercer o controle de imediato. Se perder Seven não poderá tentar novamente com esta pessoa por um ano.

Uma grande limitação para Seven é o fato de que ele não pode possuir ninguém que esteja a mais de 4 km do seu foco, apesar de poder incitar qualquer um com suas mágicas. Mas ele está tentando resolver isso e já tem algumas idéias, mas se ela vão dar certo ou não depende do GM. Se Seven possuir a pessoa ele poderá ir a qualquer canto que deseje, mas assim que se livrar do seu hospedeiro sua alma estará novamente confinada em sua esfera de 4 km. Mas lembre-se: a única limitação aui é o poder de possessão. O fantasma pode ir a qualquer lugar que quiser (mas não pode ficar mais de três dias sem visitar seu foco).

Depois de possuída a vítima o foco de Seven passa a ser a sua imagem refletida. Ele portanto só poderá se materializar se olhar numa superfície refringente (pode ser qualquer coisa, como uma garrafa ou uma colher).

Se não estiver possuindo ninguém, Seven poderá se materializar (usando a mágica Materializar) como qualquer fantasma, respeitando os limites com relação a seu foco (neste caso, seu apartamento). Desta forma ele só poderá se materializar dentro da residência ou numa distância de até, no máximo, 4,8 metros dela. Para se materializar, Seven deve gastar 5 pontos de Fadiga para o primeiro minuto e mais 5 para cada minuto subseqüente.

Como matar um fantasma?, os PCs irão se perguntar. Como qualquer outro fantasma, Seven pode ser exorcizado, desde que se conheça seu foco (que pode não ser o apartamento no momento). Para isso você pode usar as regras do GURPS Magia ou do GURPS Horror. Ou apenas considere que o padre conseguiu exorcizá-lo (talvez não permanentemente) ou não, o que for melhor para você.

Seven é um Doppleganger. Se o cerne de seu tormento (ou seja, Gordon) for morto, o fantasma desaparecerá para sempre. Descobrir isso deveria ser um tanto complicado para os PCs, que precisariam falar com muitos espíritas e consultar muitas bibliotecas.

Segue abaixo a ficha de Seven. Não estranhe os valores de ST, DX e HT. O primeiro é usado para determinar quanto de energia há em seu foco (com as quais ele faz mágicas). O segundo é usado para determinar o deslocamento (junto com HT) e o último para determinar o quão resistente o espírito é no caso de um Exorcismo (GURPS Horror, pág.45). Além disso um fantasma ainda deverá se esquivar de ataques mágicos específicos contra eles.

Também não estranhe perícias como Administração. Seven já foi humano, lembra-se?

Dan Seven

ST: 20
DX: 10
IQ: 12
HT: 15

Deslocamento/Esquiva: 12/na.
DP/RD: 0/0
Tamanho: humano

Vantagens: Força de Vontade +3
Desvantagens: Sadismo, Excesso de Confiança, Obsessão: Vingança contra Gordon.
Perícias: Op. de Computadores 12, Eletrônica 11, Ocultismo 15, Administração 11, Lábia 16.
Mágicas: Coceira 11, Espasmo 12, Dor 14, Percepção de Vida 13, Percepção de Inimigos 12, Percepção de Emoções 13, Percepção da Veracidade 11, Leitura da Mente 14, Passageiro da Alma 12, Transmissão de Pensamentos 18, Medo 13, Pânico 14, Terror 14, Fúria 14, Inépcia 11, Embriaguez 11, Enjôo 13, Torpor 13, Loucura 15, Ilusão Simples 14.

Ele está na minha mente!

Ao investigar o apartamento de Dan, os PCs não encontram nada de errado. Não imediatamente. Para tornar esta parte mais interessante faça com que a investigação ocorra à noite.

Quando estão analisando o apartamento vá descrevendo com detalhes a mobília pós-moderna, cheia de retas e curvas. As luminárias de neón que nunca voltaram a acender. Ou os quadros modernistas cheios de triângulos, círculos e retângulos.

Súbito um dos agentes olha para a porta de entrada e vê alguém, que rapidamente se esconde atrás da parede, desaparecendo. Logo depois o agente que está investigando o quarto abre o armário e encontra um braço entre as roupas. Após o susto, os outros vêm conferir e não acham nada. Mantenha um clima aterrorizante, fazendo com que os jogadores acreditem que a qualquer momento poder ser mortos por uma faca voadora.

Aliás mantenha a tensão ao máximo quando entrarem na cozinha. O conjunto de facas será provavelmente a primeira mira de uma Magnun, mas eles nem imaginam que irão encontrar uma cabeça numa bandeja assim que abrirem a geladeira.

Seria interessante fazer tudo isso com um único PC, o que tiver a IQ mais baixa. Ele que veria o homem na porta, o braço no armário e a cabeça na geladeira. Os outros quando forem conferir não encontrarão nada e o personagem fará papel de maluco ou assustado.

Pegue este mesmo PC mais tarde e comece o trabalho de incitação de Seven. Sim, ele tentará possuir o personagem, e é provável que consiga! Lembre-se: o detetive precisa estar a pelo menos 4 km da residência para Seven o possuir.

Poderia ser interessante observar o resto do grupo caçando um PC que enlouqueceu e saiu matando por aí, e que certa noite esfaqueou uma mulher, colocou-a num caixão e jogou-a no rio. Talvez o PC seja capturado antes disso. Talvez se conseguir se livrar do espírito sua experiência ajude na investigação. Ou talvez ele se lembre de ter tentado procurar por um tal de Gordon Hylux...

Se não quiser pegar um PC em particular, você pode optar por fazer Seven aterrorizar o *grupo todo*! Isso mesmo. Ele poderia muito bem invadir os sonhos de cada um dos PCs em determinadas horas da noite e incitá-los uns contra os outros, ou talvez contra o mundo todo.

Seven deveria a partir daí aterrorizar os PCs freqüentemente, mesmo que não seja para possuí-los. Ele os perseguiria por muito tempo, provavelmente tentando fazer com que os personagens atirem uns nos outros ou com que encontrem e matem Gordon.

Todas a aventura dos personagens dali para a frente seria marcada por uma assombração mental desconcertante. Eles ficariam muito paranóicos e veriam perigo em tudo. Ouviriam vozes onde elas não existem. Veriam coisas de uma forma diferente (as famosas sombras noturnas que são uma coisa mas parecem outra). Somente os PCs mais fortes mentalmente terão sua sanidade preservada.

É possível que o fantasma, ao não conseguir incitar estas pessoas, tente convencê-las a matar Gordon. Ou senão ele tentará apenas atormentá-las. Veja que isso é diferente do processo de incitamento usado na Possessão. Seven não deseja mais possuir o alvo, apenas atormentá-lo. Não se considera aqui o prazo de um ano para um incitamento falho.

Se os PCs não colaborarem de nenhuma forma, Dan tentará atormentá-los ao máximo. Se ainda assim não conseguir nada (lembre-se que a mágica Transmissão de Pensamentos é resistível por IQ) ele desistirá e procurará outro alguém.

Será um tanto difícil para os jogadores convencerem seus superiores de que precisam ir ao Cairo para matar alguém e libertar um espírito vingativo. Eles muito provavelmente terão que tirar do próprio bolso para se verem livres do espírito maligno. E mesmo que cheguem ao Cairo e encontrem Gordon (supondo que algum deles fale egípcio, o que é improvável) ele ainda terão que enfrentá-lo.

Gordon Hylux é um mago razoável. Possui alguma iniciação nos rituais da Cabal e sabe algumas mágicas. Procurou se especializar nas mágicas elementais, apesar de sempre contar com a boa e velha Beretta. Sua mulher, Sarah, o abandonou para fugir com um conde para a Noruega e ele anda meio desgostoso com a vida. Na verdade poderá até não lutar muito pela sua vida.

Gordon Hylux

ST: 10
DX: 12
IQ: 14
HT: 11

Deslocamento/Esquiva: 5,75/5
DP/RD: 2/4 (colete executivo de kevlar)
Tamanho: humano

Vantagens: Aptidão Mágica 1, Fadiga Extra x10.
Desvantagens: Daltonismo, Excesso de Peso, Vontade Fraca -1
Perícias: Pistola 15, Faca 12, Op. de Computadores 14, Economia 15, Técnicas Judicias 14, Jurisprudência 14, Ocultismo 16, Conhecimento de Terreno: Cairo 13, Lábia 13, Arremesso de Mágica 14.
Mágicas: Purificação do Ar 11, Criar Ar 11, Semear Ventos 12, Corpo de Ar 14, Tufão 12, Furacão 13, Relâmpago 16, Localizar Terra 12, Moldar Terra 11, Terra para Pedra 11, Carne para Pedra 15.

Assim que Gordon morrer o fantasma de Seven desaparecerá para sempre. Gordon está escondido num cemitério no Cairo (onde muitas pessoas moram, já que os mausoléus são verdadeiras casas). Ele está meio sem dinheiro e já faz algum tempo que não participa das reuniões da Cabal. É bem possível que a organização não mova uma palha para evitar sua morte ou para pegar os assassinos. Também é possível que os PCs saiam desta aventura sem sequer desconfiar da existência desta organização.

Finalizando... ou não?

A aventura termina ainda cheia de mistérios para os jogadores mais observadores e os mais atentos. Até mesmo para o GM, que deverá preencher os espaços vazios. O julgamento de Seven, por exemplo, foi muito estranho. O júri não quis nem saber quem praticava o perjúrio, se era Seven ou os Hylux. A defesa sequer alegou insanidade e o juiz pareceu convicto da sentença desde antes do início do julgamento.

Como eu disse no início, o GM deverá alterar a aventura como lhe convier. Alguns exemplos:

Tudo pode ter sido uma armação da Cabal para livrar a cara de Gordon, já que o juiz era maçom e a organização tem contatos na Maçonaria. Ou talvez para pegá-lo depois. A própria Cabal poderia ter conjurado o fantasma Doppleganger de Dan Seven.

Ou talvez Seven fosse mesmo o culpado o fantasma é um Doppleganger de outra pessoa sob o controle da Cabal. Seria, mais uma vez, uma armação para aniquilar Gordon.

Pensar em termos conspiracionais pode levar qualquer um à paranóia desmedida. Se o julgamento foi uma fraude, significa que até o bilheteiro é um membro da Conspiração. Pior: os participadores do julgamento poderiam ser todos pessoas de bem, mas que naquele dia foram trocados por seres mórficos de outra dimensão!

Talvez Gordon estivesse possuído por um demônio no momento do assassinato, resultado de uma conjuração malfadada. Talvez sua mulher o tenha enfeitiçado para que acabasse com sua amante (Kelly Seven). Ou pode ser que Gordon e Dan estivessem o tempo todo mancomunados para assassinar Kelly mas as coisas deram errado. OU talvez, por algum motivo incompreensível, elas tenham dado muito certo!

Existe uma grande miríade de possibilidades. Todas elas podem não ser totalmente verdadeiras, mas podem não ser totalmente falsas!

Essa aventura também poderá ser utilizada para iniciar uma campanha dos PCs contra a Cabal. A organização possui uma complexidade suficiente para uma gama incontável de aventuras!

Feito por **Eddie**
eddie@nutecnet.com.br
http://www.gurpsapampa.clic3.net